૪૨૮૯

બિઝિક નામની પાનાંની રમત.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

મુંબઈ: "ગુજરાતી" પ્રિંટિંગ પ્રેસ.

સંવત ૧૯૪૬-સને ૧૮૯૦.

૪૨૮૧

બિઝિક નામની પાનાંની રમત.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

મુંબઈ: "ગુજરાતી" પ્રિંટિંગ પ્રેસ.

સંવત ૧૯૪૬—સને ૧૮૯૦.

પ્રસ્તાવના.

ફમાનદડા તથા **જાળદડા** આ નામના ખેલનાં પુસ્તકો બહાર પડી ચુકેલાં છે. તેનાજ માલિક તરફથી બિઝિક નામના ખેલનું આ એક પુસ્તક પણ તૈયાર કરાવવામાં આવેલું છે. આપણા દેશમાં વિદ્યાવૃદ્ધિને લીધે દરેક કળામાં કેટલેક દરજ્જે ફેરફાર થતોજ જાય છે. તેજ પ્રમાણે રમત ગમતની બાબતમાં થાય એ સ્વાભાવિક છે. આખો દિવસ મનને મેહેનત આપ્યા પછી, થાકેલા પાકેલા માણસને કંઇ આનંદ અને વિશ્રાંતી મેળવવાની ઘણી જરૂર છે અને વિશેષ શ્રમ પડયા વગર તેની ઇચ્છા આ ખેલથી ઘણે દરજ્જે પરિપૂર્ણ થવાનો સંભવ રહે છે. વળી આ રમતને માટે ફક્ત બેજ જણ હોય ને બેજ પાનાંની જોડ હોય તોએ બસ થાય છે, ને તે કારણને લીધે વધારે ખરચ પણ કરવો પડતો નથી. આ રમત ઘણા લોકોને જાણીતી છે તથાપિ બાળક અને વૃદ્ધ સઘળામાં એનો ફેલાવો પુષ્કળ થાય તેવા હેતુથી આ પુસ્તક મુદ્દામ તૈયાર કરવામાં આવેલું છે, ને તે પ્રમાણે તે લોકોને પસંદ પડશે તો લીધેલો શ્રમ સાર્થક થયો ગણાશે.

બિઝિક નામની રાજકીય રમતની ઉત્પત્તિ.

આ રમતની ઉત્પત્તિ સ્વિડન દેશમાં પ્રથમ થયેલી કહેવાય છે. પેહેલો ચાર્લ્સ રાજા રાજ્ય કરતો હતો તે વખતે કાંઇક અમુક નિયમ પ્રમાણે રમી શકાય એવી રમત શોધી કાઢનારને ઇનામ આપવામાં આવશે એવી ખબર તેના તરફથી જાહેર કરવામાં આવી હતી. તે ઉપરથી ગસ્ટેવ ફ્લેકર નામના એક ગરીબ મહેતાજીએ ફ્લેકરનુલ નામની પાનાંની રમત તૈયાર કરી, ઇનામ માટે તેની હકીગત રાજા તરફ મોકલાવી. તે રમત રાજાને પસંદ પડવાથી તેણે તે મહેતાજીને કબુલ કરેલું ઇનામ આપ્યું. ત્યાર પછી તે રમત સ્વિડનમાં ઘણી પ્રસિદ્ધ થઇ, અને કેટલાક ફેરફાર સાથે તે જર્મની દેશમાં રમાવા લાગી. જર્મનીમાં તેને પેન્યુકલ કહે છે, ને તે લોકોમાં તેનો પ્રચાર ઘણો વધ્યો હતો.

આ રમતને પારીસમાં શરૂ થયાને થોડાંજ વર્ષ થયાં છે છતાં ત્યાં પણ સઘળા લોકોને તે ઘણી પસંદ પડી ગઇ છે. આ રમતને બિઝિકનું નામ ફ્રેંચ લોકો તરફથી મળ્યું છે.

અનુક્રમણિકા.

પાનાં દેખાડવા સંબંધી.



૪૨૮૧

'બિઝિક' નામની પાનાંની રમત.

૧. બિઝિકનાં પાનાં અને પ્રકાર.

આ રમત ફક્ત બત્રીસ પાનાંની જોડથી રમાય છે, એટલે દરેક પાનાંની જોડમાંથી દુરી, તીરી, ચોક્કો, પંજો અને છક્કો એટલા કાઢી નાખી બાકીનાંથી રમાય છે. આ રમતના બે મુખ્ય પ્રકાર છેઃ—૧. **સાદી બિઝિક**, અને ૨. **પોલીશ બિઝિક**. બન્ને પ્રકારની બિઝિક બે ત્રણ અથવા ચાર જણથી પણ રમાય છે.

સાદી બિઝિક.

બે જણાએ રમવાની 'સાદી બિઝિક.'

૨. **રમતની શરૂઆતઃ**—આ રમત પાનાંની* બે જોડથી રમાય છે. પાનાં બરાબર ચીપીને વેહેંચવા માંડયાં પેહેલા હજાર ગુણ (દોકડા) થાય એટલે રમત બંધ કરવી કે પંદરસેં ગુણ થાય ત્યારે, કે બે હજાર થાય ત્યારે એ બાબત રમનારાઓએ પોતાની મરજી પ્રમાણે નક્કી કરવું.

૩. **પાનાં કાપવાં તથા વેહેંચવાં બાબતઃ**—કોણે પાનાં વેહેંચવાં એ ઠરાવવાને માટે ચીપ્યા પછી એક જણાએ એક પાનું સામાને આપવું ને એક પોતે લેવું અને જેની પાસે હલકું† પાનું આવે તેણે પાનાં વેહેંચવાં અને સામાએ કાપવાં.

---

* બે જણાએ રમવાની 'બિઝિક' પાનાંની ચાર અથવા છ જોડ રાખીને પણ રમાય છે. પ્રત્યેક રમનારાને નવનવ પાનાં આપવામાં આવે છે અને રમતમાં બે હજારથી વધારે ગુણ હોય છે, તથા એકદમ પંદરસેં ગુણ મળે તેવી તેવડી બિઝિક એકઠી થવાનો સંભવ થાય છે.

† આ વખતે પાનાંનો અનુક્રમ જુદો રાખવામાં આવે છે, ને રમત શરૂ

પાનાં કાપ્યાં પછી વેહેંચનારાએ પેહેલા ફેરામાં ત્રણ ત્રણ, બીજામાં બબ્બે, અને ત્રીજામાં ત્રણ ત્રણ એ પ્રમાણે દરેક રમનારાને આઠ આઠ પાનાં આપવાં.

કદાપિ એકાદ જણને પાનાં ઓછાં મળ્યાં હોય તો, ભોંયપર મુકેલાં બાકીનાં પાનાંમાંથી ખુટતાં હોય તેટલાં તેને આપવાં, અથવા એવે પ્રસંગે જેણે પાનાં વેહેંચ્યાં નથી હોતાં તેણે પોતાનાં પાનાં જોયાં ન હોય તો પાનાં ફરીથી વેહેંચવાનું કહેવાનો તેને અધિકાર છે.

પાનાં વેહેંચનાર રમનારામાં કદાપિ જો વધારે પાનાં આવી ગયાં હોય તો તેના હાથમાં ફકત સાત પાનાં રહે ત્યાં સુધી રમતી વેળાએ તેણે ભોંયપરનાં પાનાંમાંથી પાનાં લેવાં નહીં. પાનાં વેહેંચનારાએ આઠ કરતાં વધારે લીધાં હોય ત્યારે જો તેણે પોતાનાં પાનાં જોયાં ન હોય તો સામાવાળાએ તેના પાનાંમાંથી વધારે હોય તેટલાં પાનાં ભોંયપરનાં પાનામાં પાછાં મુકાવવાં; જો વેહેંચનારાએ પોતાનાં પાનાં જોયાં હોય તો સામાવાળાએ પોતાનામાં સો ગુણ વધારવા.

પાનાં વેહેંચતી વેળાએ એકાદેક પાનું ચત્તું પડે તો ફરીથી પાનાં વેહેંચવાનું કહેવાનો સામાવાળાને અધિકાર છે.

૪. હુકમનાં પાનાં:—પાનાં વેહેંચવા માંડ્યાં હોય ત્યારથી ગણીને સત્તરમું પાનું આવે તે ચત્તું મુકવું; અને તેને હુકમ સમજવો. આ ચત્તું કરેલું પાનું સત્તો નિકળે તો પાનાં વહેંચનારાએ પોતે દશ ગુણ ઉમેરવા. આ પાનું બે રમનારાની વચ્ચે ભોંયપર કે ટેબલપર પાનાં વેહેંચનારની નજદીક જમણી બાજુ તરફ ચત્તું મુકી તેના થોડાક ભાગપર બાકીનાં પાનાંની ચોડ ઊંધી મુકવી.

હુકમથી બીજા ગમે તે રંગનાં પાનાં જીતી શકાય છે.

છેવટના આઠ હાથ શિવાય બાકીના હાથ કરતી વેળાએ ઘણુંખરૂં ઘણા ભારે હુકમનો ઉપયોગ કરવામાં આવતો નથી—હુકમનાં પાનાં નાખી દેવામાં આવતાં નથી. હલકા હુકમમાં સત્તો, અઠ્ઠો, નવ્વો, એ હલકાં ગણાય છે.

કર્યા પછી અનુક્રમ જુદો રાખવામાં આવે છે; પરંતુ એમાં વિશેષ મહત્વતા નથી. તેટલા માટે રમત રમવામાં જે અનુક્રમ રાખવાનો એટલે અગાડી બતાવવામાં આવશે તેજ અનુક્રમ આ બાબતમાં પણ રાખવો.

૫. **દશ્શો**:-બ્રિઝિકની રમતમાં દશ્શાની કીમ્મત એક્કાથી ઉતરતી અને રાજા રાણી તથા ગુલામથી ચઢતી ગણાય છે.

૬. **ખેલનો આરંભ**:-જેણે પાનાં વેહેંચ્યાં હોતાં નથી તેણે શરૂઆત કરવી-તેણે પાનું પેહેલું નાખવું. બે જણના બ્રિઝિકના ખેલમાં ગમે તેણે આરંભ કર્યો હોય તો તેને માટે દંડ નથી, અને ભૂલ જણાય ત્યાર પહેલાં રમનારાઓ પાનાં નાખ્યા ગયા તો તે ભૂલ સુધારી શકાય નહીં; પણ ત્રણ જણની અથવા ચાર જણની રમતમાં એવી રીતે ભૂલી જઇને વારો ન છતાં જેણે પાનું નાખ્યું હોય તેણે તે પાનું ભોંયપર રાખી મુકવું અને મરજી પડે ત્યારે નાખવું; અને તેનો ઉપયોગ દેખાડવામાં કરી શકાય નહીં; પણ ગમે તેણે આરંભ કીધો હોય તો તેને કંઈ દંડ કરવામાં આવતો નથી ને ખેલ તેમનો તેમ ચાલુ રહે છે.

૭. **રમવાનું**:-જે વખતે કોઇએ હુકમ નાખ્યો હોય નહીં તે વખતે* પહેલા પડેલા પાનાના રંગનાં બધાં પાનાંમાં જેનું પાનું ભારે હોય તેનો હાથ થાય છે. એક્કો બધાથી મોટો ગણવો; તેથી ઉતરતો દશ્શો, પછી રાજા, રાણી, ગુલામ, નવો વગેરે એ ક્રમ રાખવો. બે જણાનાં પાનાં એક સરખાંજ હોય તો પેહેલું પાનું જેણે નાખ્યું હોય તેને હાથ મળે છે; પહેલા પડેલા પાનાના રંગનું પાનું કોઇએ નાખ્યું ન હોય અથવા નાખ્યું હોય પણ ભારે ન હોય તો પેહેલા નાખનારનો હાથ થાય છે.

દરેક હાથ થયા બાદ જેનો હાથ થયો હોય તેણે નીચે મુકેલા ઊંધાં પાનાંની ચોડમાંથી† ઉપરનું એક પાનું લેવું. ત્યાર પછી ઉપરનું એક પાનું બીજાએ લેવું. આ પ્રમાણે સઘળાં ઊંધાં રાખેલાં પાનાં અને હુકમ તરીકે કાઢેલું પાનું અથવા તેને બદલે મુકેલો સત્તો એ સઘળાં પૂરાં થાય ત્યાં સુધી પાનાં લેતા જવાં.

---

* કેટલીકવાર એવો પણ નિયમ રાખવામાં આવે છે કે હુકમ પડયો ન હોય તો પડેલાં પાનાં ગમે તે રંગનાં હોય પણ તે સઘળામાં જેનું ભારેમાં ભારે પાનું પડયું હોય તેનો હાથ થાય.

† મરજી પડે તે પાનું લેવાની ચાલ ઘણી અવ્યવસ્થિત તથા લુચ્ચાઈને ઉત્તેજન આપનારી છે તેટલા માટે તે ચાલ રાખવી નહીં. જોઇએ તે પાનું લેવામાં આવે તો ચોડ બરોબર રહેતી નથી, પાનાની ઊંધી બાજુપરના નિશાન વગેરે જાણવાથી લુચ્ચાઈ કરી જાણીતાં સારાં પાનાં લેવામાં આવે છે, વગેરે અનેક કારણોને લીધે આ ચાલ પસંદ કરવા જેવી નથી.

લેવાને માટે નીચે મુકેલાં સઘળાં પાનાં પૂરાં થાય ત્યાં સુધી રંગે રંગ ઉતરવાની કે હુકમસર હુકમ ઉતરવાની જરૂર નથી. એક્કા અને દશ્શા શિવાય બાકીનાં જે પાનાં જીતેલા હાથમાં આવે તે કંઇ ઉપયોગનાં નથી. ચોવીસ હાથ થતાં સુધીમાં એક બીજાની પરવાનગી વગર થયેલા હાથ કોઇએ જોવા નહીં.

એકાદ ફેરામાં નીચેના પાનાંમાંથી પાનું લેવાનું કોઇને રહી ગયું હોય તો બીજા વારામાં તેણે બે પાનાં લેવાં, પરંતું તેના બદલામાં સામાવાળાને દશ ગુણ મળે છે.

પોતાનો વારો ન છતાં કોઇએ પાનું લીધું હોય ત્યારે સામાવાળાએ પાનું લીધું ન હોય તો, તે સામાવાળાએ પોતાનામાં દશ ગુણ વધારવા.

એકને બદલે બે પાનાં કોઈએ ભૂલથી લીધાં હોય તો તેમાંથી કયું પાનું પાછું મુકવું એ સામાવાળાએ કહેવું, અને પાછું મુકવું તે છેક ઉપર ન મુકતાં ગમે ત્યાં પાનાંની અંદર મુકી દેવું.

પોતાની પાસે આઠજ પાનાં હોય ને સામાવાળાના હાથમાં આઠ કરતાં વધારે પાનાં છે એવું તે રમનારાને માલમ પડે તો તેણે પોતાનામાં સો ગુણ વધારવા. જો બંનેનાં પાનાં જોઇએ તે કરતાં વધારે હોય તો કોઇને પણ કંઈ દંડ થતો નથી. ફકત પાનાની જે ઠરાવેલી સંખ્યા આઠ તેટલાં પાનાં હાથમાં હોય ત્યાં સુધી નીચેના પાનાંમાંથી કોઇએ પાનું લેવું નહીં.

બાજી રમતી વેળાએ કોઇએ અધીરા ન થવું 'ને રમનારાને સારી ટેવ પડે તેમ કરવું, તેટલા માટે કોઇપણ પ્રકારનું કપટ ન થાય તેવી રમનારાઓએ સાવચેતી રાખવી જોઇએ. નહીંતર કપટને લીધે ગાળાગાળી વગેરે થવાથી સારી ટેવ પડવી તો બાજુએ રહે છે પણ સઘળાઓને ત્રાસ ઉત્પન્ન થાય છે. તેટલા માટે આ વાત બરોબર ધ્યાનમાં રાખવી જોઇએ.

૮. સંયોગ દેખાડવાના નિયમઃ–(બિઝિક, અનુક્રમ વગેરે દેખાડવાને):–એકઠા થયેલાં પાનાંનો સંયોગ દેખાડવાનો હોય તો રમનારાનો હાથ થયા બાદ તથા ઊંધી રાખેલી ચોડમાંથી પાનું લીધા પહેલાં દેખાડવો જોઇએ; એટલે કે પોતાનો હાથ થયા પછી અને પાસે સા-

તજ પાનાં હોય તે વખતે તે દેખાડવો, અને ગુણ વધારવા. ઊંધી રાખેલી ચોડમાંથી પાનું લીધા પછી તે દેખાડી શકાય નહીં. * એકી વખતે હોય તેટલા સંયોગ દેખાડવા, પરંતુ એક સંયોગનાં પાનાં પૈકી કોઇ-પણ પાનું બીજા સંયોગમાં ગણી શકાય નહીં, એટલે કે દેખાડવાના કામમાં એકીવખત બે સંયોગમાંએકજ પાનું ઉપયોગમાં લઈ શકાય નહીં.

આ ખેલમાં મુખ્ય હાથ પહેલા ચોવીસજ હોવાથી બારમો હાથ મધ્યનો કહેવાય છે.

સંયોગ દેખાડતી વખતે રમનારાએ એકાદ પાનું ભૂલથી બીજા પાનાને બદલે નાખી દીધું હોય, તો જે ગુણ વધારવાના હોય તે તેનો બીજો હાથ થતાં સુધી વધારી શકાય નહીં; અને તેણે પોતાનું પાનું પાછું લીધા બાદ તે 'દેખાડેલું' પાનું છે એવું સમજી ગમે તે વખતે ચત્તું કરી જોવા માગવાનો સામાવાળાને હક છે.

દેખાડવાને માટે ઉપયોગમાં લીધેલાં પાનાં પાછા હાથમાં લેવાં નહીં પણ નીચે રાખી મુકવાં. આ નિયમમાં એકજ અપવાદ એવો છે કે હુકમનો બીજો સત્તો આવ્યા પછી તે દેખાડયો કે તરત રમી નાખવો અગર હાથમાં લેવો; પરંતુ તેને નીચે મુકવો નહીં.

૯. **અદલા બદલી**:—એકાદ જણના હાથમાં હુકમનો સત્તો આવ્યો હોય તો તે નીચે મુકી તેને બદલે નીચે ચત્તું રાખેલું હુકમનું પાનું તે લઈ શકે છે, અને તેના બદલામાં તેને દશ ગુણ મળે છે; પરંતુ આવી અદલાબદલી કરવી તે હાથ લીધા પછી તરતજ કરવી જોઇએ; એટલે પાનાંનો સંયોગ દેખાડવાનો જે વેળાએ અધિકાર હોય છે તેજ વખતે કરી શકાય છે, અને બિઝિક વગેરે સંયોગ દેખાડવાના હોય તો તેમાં બદલી લીધેલા પાનાનો ઉપયોગ કરવાનો ન હોય તો† તેજ વખતે તે દેખાડવાની હરકત નથી.

---

* કેટલીક જગ્યાએ એવી પણ રીત ચાલે છે કે એકી વખતે પાનાંનો એકજ સંયોગ દેખાડવો જોઈએ.

બીજો પ્રચાર એવો છે કે આ રીત જે ચોવીસમો હાથ લેવામાં આવે છે તેનેજ ફકત લાગુ પડે, બીજા હાથમાં અને બીજે વખત લાગું પડે નહીં.

† કેટલીક જગ્યાએ આ પ્રમાણે બદલી લીધેલા પાનાનો ઉપયોગ કરવા દે છે.

છેલ્લા આઠ હાથ શિવાય હુકમનો સત્તો ગમે ત્યારે નાંખવામાં આવે તો તે નાખનારને દશ ગુણ મળે છે. પછી તે હાથ તેનો થાય કે બીજાનો.*

૧૦. છેલ્લા આઠ હાથઃ—નીચે મુકેલાં સઘળાં પાનાં પૂરાં થયાં પછી દરેક રમનારના હાથમાં ફક્ત આઠ આઠ પાનાં રહે છે. આ પછી બિઝિક વગેરે કંઈ પણ દેખાડી શકાય નહીં અને તેટલા હાથ બીજી સાધારણ રમતની માફકજ રમાય છે; તેમાં તફાવત માત્ર એટલોજ હોય છે કે 'બિઝિક' નામના ખેલમાં રાજા કરતાં દસ્શો ભારે† ગણાય છે.

છેલ્લા આઠ હાથમાં રમનારાઓએ રંગે રંગ નાખવોજ જોઇએ, અને પાસે હોય તો તેજ રંગનું ચઢતું પાનું નાખવું, અથવા તે રંગનું પાનું ન હોય તો હુકમનું પાનું નાખી તે હાથ લેવાનો હમેશ યત્ન કરવોજ જોઇએ.‡ રંગે રંગ ન હોય ત્યારે હુકમ નાખવાથી હાથ ન થતો હોય એટલે હુકમ નકામો જતો હોય તોપણ હોય ત્યાં સુધી હુકમ નાખવોજ જોઇયે.

રંગેરંગ ન હોય ને હુકમનું પાનું પણ ન હોય તો પછી મરજી પડે તે પાનું નાખવું.

છેલ્લા આઠ હાથમાં રંગેરંગ નાખ્યો ન હોય ત્યારે, અગર હાથ લઇ શકાય તેવું હોય છતાં લીધો ન હોય ત્યારે, અથવા રંગેરંગ ન હોય ત્યારે હુકમ હોવા છતાં નાખવામાં ન આવે ત્યારે તે સઘળા આઠે હાથ સામાવાળા રમનારને મળે છે.§

૧૧. છેલ્લો હાથઃ—છેલ્લો હાથ એટલે ચોવીસમો હાથ જે લે તેને દશ ગુણ મળે છે.

---

* એજ સંબંધી બીજો પણ એવો નિયમ છે કે સત્તો નાખવાના બદલામાં દશ ગુણ મળે તે તે નાખનારનો હાથ થાયતોજ; નહીંતર તે હાથ જેણે લીધો હોય તેને દશ ગુણ મળે છે.

† કેટલેક ઠેકાણે એવો પણ નિયમ છે કે દસ્શાની કીમ્મત બીજી રમતો પ્રમાણે આ આઠ હાથમાં ગુલામથી ઉતરતી ગણવી.

‡ એક એવો પણ પ્રચાર છે કે છેલ્લા આઠ હાથમાં રમનારાઓએ રંગે રંગ નાખવો; તે રંગ ન હોય તો હુકમ નાખવોજ જોઇએ.

§ એજ બદલ બીજો પ્રચાર એવો છે કે જેની ભૂલ થઈ હોય તેને દાવ પૂરા થયા પછી પોતાના એક્કા તથા દસ્શાના બદલામાં જે ગુણ મળી શકે તેવા હોય તેના ગુણ વધારવાનો તેનો અધિકાર રહેતો નથી.

૧૨. એક્કા અને દશ્શા:–છેલ્લા આઠ હાથ રમી રહ્યા પછી દરેક રમનારાએ જીતેલા હાથમાંનાં પાનાંમાં જે એક્કા અને દશ્શા હોય તે દરેકના બદલામાં દશ દશ ગુણ લેવા.

એક્કા અને દશ્શા નાખતી વખતે એક્કો અથવા દશ્શો જવા દેવો કે મારીને લઈ લેવો. એના સંબંધમાં એક વાત લક્ષમાં રાખી મુકવી કે એકાદેક દશ્શો આપણને ન મળતાં સામાવાળાને મળ્યો તો બનેના ગુણનો અંતર ૧૦ દશ ગુણ ન થતાં વીશ ગુણનો થાય છે. કારણ દશ ગુણ આપણને ન મળતાં ઉલટા તેટલા બીજાના વધે છે.

૧૩. બરોબરી:–ખેલ પૂરો થયા પછી એક્કા અને દશ્શાના ગુણ ગણીને એકંદર ગુણ બંનેના સરખા થાય તો છેલ્લા દાવના એક્કા અને દશ્શાના ગુણ બાદ કરી બાકીના ગુણ જે રમનારાના વધારે હોય તે જીત્યો ગણાય. પરંતુ એક્કા અને દશ્શાના ગુણ ઉમેર્યા પેહેલાં પણ બંનેના ગુણ સરખાજ થયા હોય તો છેલ્લા દાવમાં છેલ્લો હાથ જેણે લીધો હોય તે જીત્યો એમ સમજવું.

ઉદાહરણ–એવું ધારો કે છેલ્લા દાવમાં મળેલા એક્કા અને દશ્શાના ગુણ ઉમેર્યા પહેલાં क ના ૯૧૦ અને ख ના ૯૩૦ ગુણ થયેલા છે; અને એક્કા તથા દશ્શાના ગુણ ૯૦ તથા ૭૦ છે. તો બંનેના ગુણનો સરવાળો ૧૦૦૦ થયાથી બરોબરી થઇ. એવે પ્રસંગે ख ના પેહેલાં ૨૦ ગુણ क કરતાં વધારે હોવાથી ख જીતે છે. પરંતુ બંનેના ૯૨૦ પેહેલાં થયા હોય અને એક્કા તથા દશ્શાના દરેકના ગુણ ૮૦ થાય તો બંને વખતે બરોબરીજ થાય છે, તેટલા માટે તે વખતે क એ છેલ્લા દાવમાં છેલ્લો હાથ લીધો હોય તો તે જીત્યો ગણાય છે, અને ख એ લીધો હોયતો તે જીત્યો ગણાય છે.

૧૪. નજરે પડેલાં પાનાં:–છેલ્લા આઠ હાથ શિવાય બીજા સઘળા હાથમાં ભૂલથી નાંખેલા બધાં પાનાં રમતી વેળાએ ગમે તે વખતે 'નજરે પડેલાં પાનાં' તરીકે ગણવાં.

પાનાં દેખાડવા સંબંધી:–નીચે ૧૫ મીથી ૨૩ મી કલમ સુધીમાં બતાવ્યા મુજબ ભોંયપર કે ટેબલપર પાનાં દેખાડવામાં આવે તો તેના બદલામાં ગુણ મળે છે:–

૧૫. **'બિઝિક':**–જો હુકમ કાળી બદામ અથવા ચોકડીનો હોય તો ફુલેવરની રાણી અને લાલ બદામનો ગુલામ મળીને બિઝિક થાય છે; અને ફુલેવર અથવા લાલ બદામનો હુકમ હોય તો કાળી બદામની રાણી અને ચોકડીનો ગુલામ મળીને બિઝિક થાય છે.*

૧૬. **'બેવડી (ડબલ) બિઝિક':**–બિઝિક થવાને માટે જે બે પાનાંની જરૂર હોય તેવાં પાનાં બેવડાં થવાથી 'બેવડી બિઝિક' થાય છે. ચારે પાનાં દેખાડીને ભોંયપર ચત્તાં રાખવાં.

ચારે પાનાં એકદમ દેખાડી નીચે મુકવાની જરૂર નથી; તેમાંનાં એક, બે, કે ત્રણ પહેલાંથી ચત્તાં પડેલાં હશે તો હરકત નથી; એકજ પાનું હાથમાંથી કાઢી ચત્તું નાખ્યું હોય તોપણ ચાલે.

આ સંબંધી એક વાત ધ્યાનમાં રાખવા જેવી એ છે કે જો બેવડી બિઝિકનાં ચારે પાનાં એકદમ દેખાડયાં તો ફક્ત ૫૦૦ ગુણ મળે છે; પરંતુ પહેલાં એકવડી (સીંગલ) બિઝિક દેખાડી, પછી બીજો હાથ લઈ જો બેવડી બિઝિક દેખાડવામાં આવે તો પહેલીના ૪૦, ને બીજીના ૫૦૦ મળીને ૫૪૦ ગુણ મળે છે.

૧૭. **અખંડક્રમ** અથવા **ક્રમ:**–હુકમનો એક્કો, દશ્શો, રાજા, રાણી, અને ગુલામ મળીને અખંડક્રમ અથવા ક્રમ થાય છે.

અખંડક્રમ હાથમાં એકઠો થયેલો હોય તો રાજલગ્ન દેખાડવાને માટે તે રાખી મુકવો એ ઠીક નથી. કારણ એમ કરવાથી ૪૦ ગુણ મેળવવાને લોભે વખતે ૨૧૦ ગુણ ખોઈ નાંખવાનો વારો આવે છે. રાજલગ્ન થવાથી ૪૦ ગુણ મળ્યા પછી અખંડક્રમ એકઠો થયાનો સામાવાળાને સંશય આવવાથી તે એકદમ લાગલાગટ બે ચાર હુકમ નાખ્યા કરશે અને ક્રમ તોડવાનો યત્ન કરશે; અને તેમ થયાથી બાકીના સઘળા હાથ સામાવાળાને મળશે.

---

* કેટલીક જગ્યાએ કાળીબદામની રાણી અને ચોકડીનો ગુલામ મળીનેજ બિઝિક થઇ ગણે છે. આ કરતાં ઉપર આપેલી પદ્ધતિ વધારે વખાણવા જેવી છે. કારણ હુકમ અને બિઝિકનાં પાનાં એક રંગનાં હોય ત્યારે હુકમની રાણી અથવા ગુલામનું મહત્વ ઘણું વધી જાય છે, અને તે કારણથી રમવામાં 'આ પાનું રાખું કે આ પાનું રાખું' એવી જે મનની આનંદ આપનારી સ્થિતિ થાય છે અને જેના ઉપર રમતની ગમતનો સઘળો આધાર રહે છે તે ઘણે દરજ્જે કમી થાય છે.

૧૮. રાજલગ્નઃ-હુકમનાં રાજા અને રાણી મળવાથી રાજલગ્ન થાય છે.

૧૯. 'સાદા લગ્ન':-હુકમ શિવાય કોઇપણ એક રંગનાં રાજા અને રાણી મળવાથી સાદા લગ્ન થાય છે.

૨૦. 'ચાર એક્કા':-ગમે તે ચાર એક્કા એકઠા થવાથી થાય છે.

૨૧. 'ચાર રાજા':-ગમે તે ચાર રાજા એકઠા થવાથી થાય છે.

૨૨. 'ચાર રાણી':-ગમે તે ચાર રાણી એકઠી થવાથી થાય છે.

૨૩. 'ચાર ગુલામ':-ગમે તે ચાર ગુલામ એકઠા થવાથી થાયછે.

દેખાડેલાં પાનાંના બદલામાં ગુણ ગણીને લીધેલા છે, એવું જણાવવાને માટે તે ભોંયપર મુકવાં. પછી તે પાનાં પોતાના હાથમાં રાખેલાં બીજાં પાનાંની માફક રમાય છે.

એક વખત રાજલગ્નમાં દેખાડેલા રાજા રાણી પૈકી કોઈ રાજા અથવા રાણીના લગ્ન ફરીથી દેખાડી શકાય નહીં. પરંતુ તે ભોંયપર રાખી મુકેલાં હોયતો 'ચાર રાજા,' 'ચાર રાણી,' અથવા 'અખંડક્રમ' થઈ શકે એમ હોય ત્યારે તેમાં તે ઉપયોગમાં લઈ શકાય છે.

ક્રમમાં રાજા અને રાણીનો ઉપયોગ કીધો હોય તો પછી રાજલગ્ન બતાવી શકાય નહીં.

ચાર ગુલામ એકવાર દેખાડેલા હોય તે છતાં ક્રમ થઇ શકતો હોય ત્યારે અથવા 'બિઝિક' થઇ શકતી હોય ત્યારે જરૂરના ગુલામનો ઉપયોગ કરી શકાય છે.

ચાર એક્કા એકવાર દેખાડયા પછી તેમાં હુકમનો એક્કો હોય તો તે ક્રમ માટે ઉપયોગમાં લઇ શકાય છે.

ફુલેવરની અથવા કાળી બદામની રાણીનાં લગ્ન દેખાડયાં હોય તો 'બિઝિક' દેખાડવામાં તથા 'ચાર રાણી' દેખાડવામાં ફરીથી તેનો ઉપયોગ કરી શકાય છે; તેમજ બિઝિક દેખાડવા માટે તેનો ઉપયોગ કીધો હોય તો લગ્ન દેખાડવામાં, તથા 'ચાર રાણી' દેખાડવામાં તેનો ઉપયોગ થઇ શકે છે; 'ચાર રાણી' દેખાડવામાં આવેલી રાણી બીજા હાથ લઈને બિઝિકમાં અથવા લગ્ન દેખાડવામાં ખપ આવી શકે.

કાળી બદામની બંને રાણી અથવા ચોકડીના બંને ગુલામ દેખાડી દેવાં એ ઘણું કરીને ઠીક નથી; કારણ કે બિઝિકમાં ઉપયોગી થઈ પડે તેવાં પાનાં દેખાડવાથી બાજીનાં પાનાં માલમ પડી જાય છે. ને મઝા કમી થાય છે.

૨૪. ગુણ અથવા દોકડા શેના શેના કેટકેટલા લેવાના.

	ગુણ
બિઝિક—કાળી બદામની રાણી ને ચોકડીનો ગુલામ અથવા ફુલેવરની રાણી ને લાલ બદાનો ગુલામ.	૪૦
બેવડી બિઝિક—એકવડી બિઝિકના બેવડાં પાનાં એટલે કાળી બદામની બે રાણી અને ચોકડીના બે ગુલામ અથવા ફુલેવરની બે રાણી અને લાલ બદામના બે ગુલામ	૫૦૦
અખંડક્રમ અથવા ક્રમ—હુકમનો એક્કો, દશ્શો, રાજા, રાણી, અને ગુલામ.	૨૫૦
ચાર એક્કા.	૧૦૦
ચાર રાજા.	૮૦
ચાર રાણી.	૬૦
ચાર ગુલામ.	૪૦
રાજલગ્ન—હુકમનાં રાજા અને રાણી.	૪૦
સાદા લગ્ન—હુકમ શિવાય ગમે તે એક રંગનાં રાજા અને રાણી..	૨૦
હુકમનો સત્તો કાપ્યા બદ્દલ.	૧૦
હુકમનો સત્તો નાખવા બદ્દલ છેલ્લા આઠ હાથ શિવાય બીજા હાથમાં..	૧૦
હુકમનો સત્તો અને કાપેલા ચત્તા હુકમની અદલાબદલી કર્યા બદ્દલ...	૧૦
છેલ્લો હાથ લીધા બદ્દલ.	૧૦
એકંદર જીતેલાં પાનાંમાં આવેલા દરેક એક્કા તથા દશ્શા બદ્દલ દરેક દાવની આખરે *	૧૦

* એવી પણ એક રીત છે કે ગમે તે એક રમનારાના ગુણ દાવ માટે ઠરવેલા એકંદર ગુણના અર્ધો અર્ધ કરતાં વધારે થાય કે પછી હાથ કરી જીતેલાં પાનાંમાં આવેલા એકકા અને દશ્શાના ગુણ કોઇએ પણ લેવા નહીં, સંયોગ વગેરે દેખાડવાથી જેટલા મળે તેટલાજ લેવા.

૨૫. દંડ.

	ગુણ.
વારો ન છતાં પાનું લીધા બદ્દલ....................	૧૦
પાનું લીધા વગર પાનું નાખ્યા બદ્દલ................	૧૦
વારો ન છતાં પાનું નાખ્યા બદ્દલ.............	૧૦
વધારે પાનાં લીધા બદ્દલ............................	૧૦૦
છેલ્લા આઠ હાથમાં રંગે રંગ ન આપવાથી અથવા હાથ થતો હોય છતાં તે ન લેવાથી* અથવા રંગ ન હોવાથી હુકમ હોવા છતાં ન નાખવાથી	સઘળા આઠે હાથ.

૨૬. ગુણ ગણવાના સાધનો.

આ ગુણુ ગણવાની બે ત્રણુ રીત છે. કેટલેક ઠેકાણે છુટા કાગળ ઉપર ૧૦, ૨૦, ૩૦ એમ સો સુધી ને ૧૦૦થી ૨૦૦, ૩૦૦ એમ હજાર સુધી આંકડા લખી રાખે છે અને કાંકરી કે એવું બીજું કંઇ લઇને ગુણુ મળતા જાય તેમ તેમ તે કાંકરી તેના ઉપર સરકાવતા જાય છે.

બીજી એક રીતી એવી છે કે ઘડીઆળના ચંદા ઉપર હોય છે તેવા બે વર્તુલ આકાર એક જાડા કાગળપર કાઢે છે ને તેમાં ઘડીયાળના જેવાજ બે જુદા જુદા વર્તુલમાં બે કાંટા હોય છે. એક કાંટો ૧૦ થી ૧૦૦ સુધી ફરે છે, ને બીજો ૧૦૦થી હજાર સુધી ફરે છે.

આ બંને રીત કંઈ બહુ સારી નથી, કારણ કાંટા ફેરવવામાં અથવા કાંકરી ખસેડવામાં ચુક થાય તો નુકસાન થવાનો સંભવ રહે છે અને કાંટા અથવા કાંકરી સહેજ આઘી પાછી થઈ જવાનો સંભવ છે.

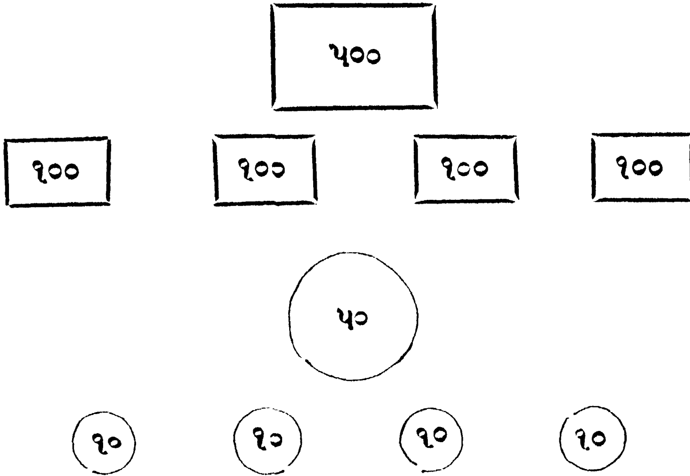
આના કરતાં ગુણુ ગણવાની બીજી સારી રીત નીચે પ્રમાણે છે.

કેટલીક નાની નાની મુદ્રા (ધાતુ કે લાકડાના કકડા) રાખવામાં આવે છે, ને તે ઉપર આંકડા માંડેલા હોય છે.

દશનો આંકડો માંડેલો એવી ચાર મુદ્રા હોય છે, એક મુદ્રા પચાસના આંકડાવાળી, ચાર ૧૦૦ના આંકડાવાળી અને એક ૫૦૦ના આંકડાવાળી એવી દશ મુદ્રા નીચે બતાવ્યા પ્રમાણે રાખવામાં આવે છે.

---

* દશમા નિયમની અંદર આપેલી § નિશાનવાળી ટીપમાંનો પ્રચાર રાખવામાં આવે તો સઘળા હાથમાંના એક્કા અને દશ્શાના ગુણુ ઉમેરી શકાય નહી.



આવી મુદ્રા રાખવામાં આવે તો ભૂલ થવાનો સંભવ ઘણો ઓછો રહે છે. રમનારાએ આવી મુદ્રા પોતાની પાસે રાખવી, અને જેમ જેમ ગુણ મળતા જાય તેમ તેમ એક ઉપર એક મુકતા જવી. ચાળીસ ગુણ થતાં સુધી પહેલી ચાર લઈ ૫૦ થાય કે પચાસની એક મુદ્રા મુકવી. પછી ફરીથી દશવાળી પહેલી ચાર મુદ્રાના ચાળીસ મળી નેવુ સુધી ગુણ થયા પછી સો મળતાં ૧૦૦ની એક મુદ્રા મુકવી. આ પ્રમાણે એક હજાર સુધી ગુણ ગણી શકાય છે.

૨૭. સામાન્ય નિયમ.

૧. ક્રમ અથવા બિઝિક થવાનો સંભવ હોય તો તે માટે જરૂરનાં પાનાં નાખી દેવાં નહીં. હુકમનું કાપેલું પાનું ક્રમને માટે ઉપયોગી થાય એવું હોય તો સત્તો હાથમાં આવે ત્યારે તે ઉતરી ન જતાં અથવા નાખી ન દેતાં અદલાબદલી કરવાનો જોગ આવે ત્યાં સુધી રાખી મુકવો.

૨. આપણાથી બિઝિક અથવા ક્રમ થઈ શકશે કે નહીં તે જાણવાને સારૂ સામાવાળાએ જે પાનાં દેખાડ્યાં હોય તે લક્ષપૂર્વક જોઇ રાખવાં.

૩. સામાવાળાથી ક્રમ અથવા બિઝિક થઇ શકશે નહીં એવું આપણને લાગે તો તે વાત તેને જાણવા દેવી નહીં.

૪. રાજા રાખી મુકવા કે એક્કા રાખી મુકવા એ નક્કી કરવાની પંચાતી આવી પડે તો રાજા રાખી મુકવા વધારે ઠીક છે.

૫. દશ્શા નકામા ન જવા દેવાની વાત ધ્યાનમાં રાખવી.

૬ રાજલગ્ન અને ક્રમ બંને દેખાડવાનો જોગ હોય તો રાજ-લગ્ન પેહેલા દેખાડવાં.

૭. છેલ્લા આઠ હાથ રમવામાં ઘણી કાળજી રાખવી. સામાવાળાનાં કયાં પાનાં ભોંયપર ખુલ્લાં હતાં તે બરાબર લક્ષમાં રાખી તે પ્રમાણે પાનાં નાખવાં.

૮. સંધી મળતી જાય તેમ તેમ આપણા હાથમાં એક્કા તથા દશ્શા બને તેટલા ખેંચી લાવવા. એક બે હલકા હુકમ હાથમાં હમેશાં રાખી મુકવા, કારણ બીજા રંગના એક્કા અને દશ્શા મારી લેવાનું અને સંયોગ દેખાડવા હાથ કરવાનું ઠીક પડે છે.

૯. ચોવીસમો હાથ લેવો ઘણો અગત્યનો છે; કારણ તે લીધો હોય તો સામાવાળાને કોઈ પાનાં દેખાડવા હોય છે તો તે દેખાડી શકશે નહીં.

૧૦. નીચે મુકેલાં પાનાંમાંથી એકેક પાનું લીધા પછી તે તેમનું તેમ બેદરકારીથી જોયા શિવાય હાથમાં ગમે ત્યાં મુકી દેવું નહીં. દરવખત એવું પાનું લીધા પછી નીચે જણાવ્યા પ્રમાણે તે ગોઠવવું. જો તે આવેલુ પાનું, હુકમનું હોય તો હાથમાં ડાબી બાજુએ હુકમનાં બીજાં પાનાંમાં તેને મુકવું. જો હુકમ શિવાય બીજા કોઇપણ રંગનો સત્તો, અઠ્ઠો અથવા નવ્વો હોય તો તે પાનું હલકું ગણીને હાથમાં જમણી બાજુ તરફ મુકવું. બીજા રંગનો દશ્શો હોય તો સત્તો, અઠ્ઠો, નવ્વો અને બીજાં પાનાંમાં તે પાનું મુકવું. ત્યાર બાદ તે પાનું દેખાડવામાં ઉપયોગી થશે કે કેમ તેનો વિચાર કરવો; હુકમ હશે તો રાજલગ્ન અથવા અખંડક્રમ માટે ઉપયોગી થશે કે નહીં તે જોવું; બીજા રંગનું હોય તો બિઝિક માટે ઉપયોગી થશે કે નહીં તે તપાસવું, અગર બીજા સાદા લગ્ન માટે કામ લાગશે કે કેમ તે જોવું. હાથમાં પાનાં રાખવાનો ક્રમ નીચે આપેલો છે તે પસંદ કરવા જેવો ગણાશે એવું ધારવામાં આવે છે—ક્રમનો આરંભ ડાબી બાજુએથી રાખેલો છે.

૧ બિઝિકનું પાનું	... ...	(હોયતો)
૨ હલકા હુકમ, ૭,૮, અથવા ૯	... ...	,,
૩ હુકમનો દશ્શો	... ...	,,
૪ ,, એક્કો	... ...	,,
૫ ,, રાજા	... ...	,,
૬ ,, ની રાણી	... ...	,,
૭ ,, નો ગુલામ	... ...	,,
૮ બીજા રંગનો રાજા	... ...	,,
૯ ,, ની રાણી	... ...	,,
૧૦ ,, નો એક્કો	... ...	,,
૧૧ ,, ગુલામ	... ...	,,
૧૨ ,, દશ્શો	... ...	,,
૧૩ બીજા હલકાં પાનાં ૭, ૮, અને ૯	... ...	,,
દેખાડવાના ન હોય એવાં * રાજા, રાણી વગેરે	... ...	,,

એક્કો દેખાડી શકાશે નહીં એવું લાગે ત્યારે તેને **૧૨ મા** નંબર આગળ મુકવો.

૧૧. આ ખેલમાં નસીબ ઉપર આધાર રાખવો એ કેવળ મૂર્ખા-ઇનું કામ છે. હાથમાં સારાં પાનાં આવ્યાં હોય છતાંએ દાવ થઇ શકે નહીં.

૧૨. બીજાના ગુણ ડુબાડવામાં મહેનત કરવાને બદલે; પોતાના વ-ધારવા તરફ લક્ષ રાખવું બહેતર છે.

૧૩. સાધારણ અનુમાન પ્રમાણે બીજા પાસે જ્યારે રાજા પુષ્કળ હોય છે ત્યારે આપણી પાસે રાણી વધારે હોવાનો સંભવ છે. જ્યારે તેણે ત્રણ લગ્ન દેખાડયાં હોય ત્યારે આપણાથી ચાર એક્કા દેખા-ડી શકાશે.

---

* સામાવાળામાં એટલાં પાનાં આવેલાં હોય કે આપણામાં આવેલાં બાકીનાં પાનાંનો સંયોગ દેખાડવાનો સંભવ ન રહે તે વખતનાં પાનાં.

૨૮. ત્રણ અથવા ચાર જણ વચ્ચે રમવાની સાદી બિઝિક.

ઉપર આપેલા નિયમ ત્રણ ચાર અથવા વધારે રમનારા હોય ત્યારે પણ લાગુ પડે છે. ફેર એટલો છે કે જેટલા રમનારા વધે તેટલી પાનાંની જોડ વધારવી જોઇએ * ત્રણ રમનારા હોય ત્યારે હુકમનાં પાનાં ૨૪, ચાર હોય ત્યારે ૩૨, એ પ્રમાણે હોય છે. પાનાં વેહેંચનારાની ડાબી બાજુ તરફના રમનારાએ પાનું પેહેલું ઉતરવું ને શરૂઆત કરવી. તેવડી બિઝિક દેખાડવામાં આવે તો પંદરસેં ગુણ મળે છે.

ચાર જણ રમનારા હોય છે ત્યારે બબે જણ બિલ્લુ થઇને રમે અથવા ચારે છુટા રમે.

બિલ્લુ.

૨૯. ચાર જણ રમનારા હોય છે ત્યારે બબે જણ બિલ્લુ થાય છે. બિલ્લુ હોય તેમણે એકબીજાની સામે બેસવું અને બંનેએ કરેલા હાથ એકે એકઠા કરવા ને બીજાએ ગુણનો હીસાબ રાખવો, અથવા દરેકે પોતપોતાનો હીસાબ જુદો રાખવો.

એક જણએ હાથ લીધો હોય તો તરતજ બિઝિક વગેરે પાનાં. દેખાડવાનો બિલ્લુને અધિકાર છે અને એક જણાએ હાથ લીધો કે તરત નીચેની ચોડમાંથી પાનું લીધા પહેલાં તેણે પોતાના બિલ્લુને બિઝિક વગેરે હોય તે દેખાડવાની સૂચના કરવી.

બિઝિક વંગેરે દેખાડવાનું હોય તે બે જણની રમત મુજબ પ્રત્યેક રમનારાએ પોતપોતાનાં પાનાંમાંથી જુદાં જુદાં દેખાડવાં જોઇએ.

---

* ત્રણ જણ રમનારા હોય છે ત્યારે કેટલીક જગ્યાએ પાનાંની બે જોડ રાખે છે. ત્રણેને પાનાં સરખાં આવે તેટલા માટે અઠ્ઠા માત્ર કાઢી નાખવો પડે છે.

† "કેટલીક જગ્યાએ એવો પણ પ્રચાર ચાલે છે કે, બિલ્લુએ દેખાડેલાં પાનાં જે ચત્તાં પડેલાં હોય છે તેમાંના ગમે તે પાનાંનો ઉપયોગ રમનારાએ નવો સંયોગ દેખાડવાને માટે કરવો. તેણે પોતાના હાથમાં-'નાં પાનાંમાંથી એક પાનું ફકત ચત્તું નાખવું જોઈએ અને એક બિલ્લુએ

૩૦. ચાર જણુ રમનારા છુટા હોય છે ત્યારે ઉપર મુજબ બિલ્લુ બિલ્લુથી રમે છે તેને બદલે ચારે જણા છુટા છુટા રમે ને દરેક પોતપોતાના હાથ કરી સંયોગ વગેરેના ગુણુ મેળવે તેમાં ઘણીજ ખુબી રહેલી છે ને રમવામાં ઘણી ગમ્મત પડે છે.

૩૧. સાદી બિઝિકના સંબંધમાં વિશેષ સૂચના.

બે ત્રણુ કે ચાર જણુની રમતમાં કેટલીક વખત એવો ઠરાવ કરવામાં આવે છે કે હજાર, દોઢ હજાર, કે બે હજાર જે ખેલમાં ગુણુની હદ ઠેરવેલી હોય છે તેટલા બરોબર ગુણુ થાય ત્યારેજ તેટલા ગુણુ મેળવનારો જીત્યો ગણાય, ઓછા વત્તી હોય તે કામનું નહીં. ઉદાહરણુઃ— ગુણુ વધારેમાં વધારે ૨૦૦૦ કરવાનું ધારેલું સમજો. કના ૧૫૦૦ થયા છે ને **ખ**ના ૧૯૯૦ થયા છે, ત્યારે **ખ** ને બરોબર ૨૦૦૦ કરવાને સારૂ દશજ કરવાની જરૂર છે તેટલા માટે તેને સત્તો દેખાડવાનો અથવા છેલ્લો ૨૪ મો હાથ લેવાનો જોગ આવે ત્યાં સુધી રાહ જોવી પડે છે; જો તે દરમ્યાન **ક** ને બેવડી બિઝિક બતાવવાનો જોગ આવી મળે તો એકદમ **૧**૫૦૦ ના ૨૦૦૦ થઇ જવાથી **ક** બાજી જીતે છે. તેટલા માટે વધારે ગુણુ દેખાડયા તેથી જીતાશેજ એવી હમેશાં ખાતરી રહેતી નથી અને તેથી કરીને રમનારામાં ઘણી હોંસાતોંસી ઉત્પન્ન થાય છે. આ રીત ઘણી ગમત આપનારી છે; તે પ્રમાણે રમી જોવું એટલે એની ખુબી સમજાશે.

જે પ્રકારનો સંયોગ કીધો હશે તેજ પ્રકારનો સંયોગ કરવાના કામમાં તેનાં પાનાંનો ઉપયોગ બીજા બિલ્લુથી કરી શકાય નહીં."

ઉદાહરણ—ધારો કે આપણા બિલ્લુએ ચાર રાજા દેખાડયા છે, પરંતુ તેના લગ્ન થયલા નથી. ત્યારે આપણા પાસે તે રાજાની રાણી પૈકી કોઈ પણ હોય તે દેખાડીએ તો બિલ્લુની પાસેના રાજા સાથે તેના લગ્ન દેખાડવાથી ગુણ મળે છે; અથવા એમ ધારો કે આપણા બિલ્લુએ રાજલગ્ન કીધાં છે; ચાર એકકામાં હુકમનો એકકો પણ ચત્તો નાખેલો છે અને ચાર ગુલામ દેખાડયા છે તેમાં હુકમનો ગુલામ પણ આવેલો છે; પરંતુ તે પાનાંને ક્રમ કરવાના ઉપયોગમાં લીધાં નથી; એવુ હોય ત્યારે આપણાં પાનાંમાં હુકમનો દશ્શો આવેલો હોય તો તે ચત્તો નાખી આપણે અખંડક્રમ કરી શકીયે. આજ પ્રમાણે એકવડી બિઝિક અને બિઝિક માટે જરૂરની રાણીમાંથી બીજી રાણી પણ બિલ્લુએ ચત્તી નાખેલી હોય ત્યારે બેવડી બિઝિક માટે જરૂરનો જે બીજો ગુલામ તે આપણે દેખાડીએ તો બેવડી બિઝિક બદલ આપણને ગુણુ મળે છે, આ પ્રમાણે રમવામાં ઘણી ગમ્મત પડે છે.

૩૨. પોલીશ બિઝિક.

બિઝિકની રમતનું જે વર્ણન ઉપર આપ્યું તે સાદી અથવા સામાન્ય રમતનું આપ્યું. બિઝિકનો ગમ્મત આપનારો એક બીજો પ્રકાર છે ને તે **પોલીશ બિઝિક**ના નામથી ઓળખાય છે. એ પણ બે, ત્રણ, કે ચાર જણથી રમી શકાય છે. ચાર જણ રમનારા હોય ત્યારે બધા છુટા હોય તેમાં ઘણી ગમ્મત પડે છે. ઉપર વર્ણવેલી બિઝિકની માફકજ આમાં પણ સંયોગ વગેરેના ગુણ લેવાય છે, અને સાદી બિઝિકના નિયમોથી આ રમતના નિયમો નીચે બતાવેલી બાબતોમાં જુદા પડે છેઃ–

૧. સાદી બિઝિકની માફક આમાં જીતેલા હાથનાં પાનાં ભોયપર કે ટેબલપર એકઠા કરવામાં આવતાં નથી. સત્તા, અઠ્ઠા, નવા અને દશ્શા (હુકમના દશ્શા શિવાય) ઊંધા ઊંચા મુકવામાં આવે છે. બાકીનાં પાનાં હાથ લેનાર પોતાની સામે ચત્તાં રાખી બધા રંગના એક્કા, રાજા, રાણી, ગુલામ અને હુકમના દશ્શા એમ અનુક્રમે હારબધ ગોઠવે છે. આ ચત્તાં પાનાં કહેવાય છે; તે રમવામાં બીજીવાર ખપ આવે નહીં, પણ સંયોગ દેખાડવામાં ખપ લાગે છે; સંયોગમાં કદાપિ દેખાડી શકાય નહીં, તેમ છતાં પણ દાવ પૂરો થતાં સુધી તેને ચત્તાં રાખી મુકવામાં આવે છે.

૨. થયલા હાથમાં જ્યારે એક અથવા વધારે પાનાં એવાં હોય કે ચત્તાં રાખેલાં પાનાંની સાથે મુકતાં કંઈ સંયોગ થતો હોય ને તેના ગુણ મળી શકે તેમ હોય તો રમનારાએ હાથ લીધા બાદ અને નવું પાનું નાખ્યા પેહેલાં સંયોગ બતાવી દેવો જોઇએ. જે સંયોગ દેખાડવામાં આવે તેમાં છેલ્લા લીધેલા હાથમાંનું એક પણ પાનું આવવુંજ જોઈએ.

૩. હુકમના સત્તાથી જ્યારે હાથ થાય ત્યારે તે સત્તો મુકીને પેહેલું કાઢેલું હુકમનું પાનું લઈ શકાય છે. ત્યાર પછી આ સત્તાથી હાથ થાય તો તે દેખાડી તેના ગુણ લઇ શકાય છે. જો હુકમનો સત્તો પેહેલો નાખવામાં આવ્યો હોય અને તેથી ભારે હુકમ બીજાએ નાખ્યો હોય તો તે ભારે હુકમ નાખનારનો હાથ થાય છે તેથી તેજ સત્તો બદલી

શકે છે અથવા તેના ગુણ લઈ શકે છે. પેહેલું કાઢેલું હુકમનું પાનું એવું હોય કે દેખાડવામાં ઉપયોગી થાય તો અદલાબદલી કર્યા પછી ચત્તાં પાનાંમાં તે મુકી શકાય છે ને સંયોગ થાય તેના ગુણ લેવામાં આવે છે.

૪. સંયુક્ત દેખાડ કરવાની છુટ છે, એટલે જીતેલાં પાનાંમાંથી જેટલા જુદા જુદા સંયોગ થતા હોય તેટલા દેખાડવાને દરેક જુદા જુદા હાથ કરવાની જરૂર ન રાખતાં એક હાથ થયા પછી એકનાં એકજ પાનાં જુદા જુદા સંયોગ માટે ઉપયોગમાં લઈ શકાય છે. ઉદાહરણઃ— કનો એક હાથ થાય છે તેમાં હુકમનો રાજા અને રાણી આવે છે. પોતાનાં ચત્તાં પાનાંમાં આ પાનાં તે મુકે છે અને રાજલગનના ૪૦ ગુણ લે છે. તેના ચત્તાં પાનાંમાં જો આ પહેલાનાં ત્રણ રાજા એકઠા થયલા હોય તો તે ચાર રાજાના ૮૦ પણ લે; વળી પહેલાની તેની પાસે ત્રણ રાણી હોત તો તે ૬૦ પણ લે; આ ઉપરાંત તેની પાસેનાં ચત્તાં પાનાંમાં હુકમનો એક્કો, દશ્શો અને ગુલામ હોય, તો બીજા સંયોગોની સાથે તે ક્રમ પણ દેખાડી શકે અને ૨૫૦ ગુણ લે; એટલે આ પ્રમાણે તે એકંદર ૪૩૦ ગુણ મેળવી શકે છે.

સામાન્ય નિયમ એવો છે કે એક પાનાથી જે જાતનો સંયોગ દેખાડેલો હોય તેજ જાતનો સંયોગ તેજ પાનાથી ફરીથી દેખાડી શકાય નહીં. જેમકે એક રાણીના એકવાર લગ્ન થયા હોય, તો તેના ફરીથી લગ્ન થઇ શકે નહીં; ચાર રાજા એકવાર દેખાડયા હોય ને પછી એક પાંચમો આવે તો ફરીથી ચાર રાજાનો સંયોગ દેખાડાય નહીં.

૫. સાદી અને પોલીશ બિઝિકમાં મુખ્ય તફાવત એ છે કે પોલીશ બિઝિકમાં હાથમાં રાખેલાં પાનાંની મદદથી સંયોગ .દેખાડી શકાય નહીં: જેમકે ક ની પાસેના ચત્તાં પાનાંમા ત્રણ રાણી હોય, ને તેના હાથમાંનાં પાનાંમાં એક રાણી હોય તો તે બધી એકઠી ગણી ચાર રાણીનો સંયોગ કરી તે શકે નહીં. રાણી મળે તેવો હાથ તેણે લેવો જોઇએ અને ત્યાર પછી ચાર રાણી દેખાડી શકે.

૬. છેલ્લા આઠ હાથ પેહેલાં એટલે પેહેલા ૨૪ હાથમાં રંગે રંગ નાખવાની જરૂર નથી, તેમ હાથ લેવાની પણ જરૂર નથી; પણ છેલ્લા

આઠ હાથમાં રંગે રંગ હોય તો નાખવોજ જોઇએ, અને થતો હોય તો હાથ લેવોજ જોઈએ. પહેલા જે રંગનું પાનું પડયું હોય તે રંગનું પાનું બીજા પાસે ન હોય તો હુકમ નાખીને તેનાથી બનતું હોય તો તેણે હાથ લેવો. બે કરતાં વધારે રમનાર હોય ત્યારે જેની પાસે રંગે રંગ ન હોય ને હુકમ નાખવાથી હાથ થાય તેવું પણ ન હોય, તોપણ હુકમ હોય ત્યાં સુધી તેણે હુકમ નાખવોજ જોઇએ. બીજી બધી બાબતોમાં છેલ્લા આઠ હાથ પેહેલા ચોવીસની માફકજ રમાય છે, બીજા હાથ વખતે જેમ સંયોગ દેખાડવામાં આવે છે તેમ આ છેલ્લા આઠ હાથમાં પણ દેખાડી શકાય છે; આ વખતે ભોંયપર બાકી પાનાં રહેલાં ન હોવાથી અલબતાં રમનારાને પાનાં ખેંચવાના હોતાં નથી.

૭. સાદી બિઝિક કરતાં પોલીશ બિઝિકમાં સરેરાશ ઘણા ગુણ એકી વખતે મળી શકે છે તેથી આમાં ૨૦૦૦ ગુણ સુધીનો દાવ ઘણું ખરૂં રાખવામાં આવે છે.



પારિભાષિક શબ્દોનો ગુજરાતી અંગ્રેજી કોષ.



પાનાં:–Cards.

પાનાંની રમત:–A game of cards.

પાનાંની ચોડ અથવા થોકડી:–A pack of cards.

ચોકડીનાં પાનાં:–Diamond.

લાલ બદામનાં પાનાં:–Heart.

કાળી બદામનાં પાનાં:–Spade.

ફુલેવરનાં પાનાં:–Club.

એક્કો:–Ace.

રાજા:–King.

રાણી:–Queen.

ગુલામ:–Knave.

હુકમ:–Trump.

હુકમનો દશ્શો:–Ten of trump.

પાનું નાખવું (પેહેલવેહેલું):–To lead.

પાનાં ચીપવાં:–To shuttle the cards.

પાનાં કાપવાં:–To cut.

પાનાં વેહેંચવાં:–To deal the cards.

હાથ:–Trick.

હાથ જીતનાર અથવા લેનાર:–Winner of the trick.

રંગ:–Suit.

રંગે રંગ નાખવો:–To follow suit.

સાદી બિઝિક:–Ordinary Besique.

પોલીશ બિઝિક:–Polish Besique.

દાવ:–Hand.

ચોડમાંથી પાનું લેવું:–To draw a card.

સંયોગઃ-Combination.
પાનાં દેખાડવાંઃ-To declare.
સંયોગ અથવા પાનાં દેખાડવાં તેઃ-Declaration.
સંયુક્ત દેખાડઃ-Compound Declaration.
ગુણ અથવા દોકડાઃ-Marks.
ગુણ મેળવવાઃ-To score marks.
એકંદર ગુણ કરવાના હોય તેઃ-Score.
મુદ્રાઃ-Counter.
એકવડી બિઝિકઃ-Single Besique.
બેવડી બિઝિકઃ-Double Besique.
અખંડ ક્રમ અથવા ક્રમઃ-Sequence.
રાજલગ્નઃ-Royal marriage.
ચત્તાં પાનાંઃ-Open Cards.

